El discurso argumentativo. Emisor. Receptor. Procedimientos: conectores, modalizadores, citas de autoridad.



Cada vez que alguien pretende convencer a otro para que adhiera a su opinión o para impulsarlo a determinada acción, utiliza el **discurso argumentativo.** Es importante tener en cuenta que este tipo de discurso se utiliza sobre temas que podemos denominar “problemáticos”. No se puede argumentar respecto al hecho de que “dos más dos es cuatro”. Pero sí se puede argumentar, por ejemplo, acerca de la edad en que una persona está en condiciones de conducir un automóvil: alguien puede defender con argumentos la opinión de que hasta los 18 años nadie está en condiciones de hacerlo; y otro puede argumentar que ya a los 16 años una persona puede conducir.

Desde tu perspectiva ¿A qué edad una persona está en condiciones de manejar un automóvil? ¿Con qué argumentos defenderías tu opinión?

La finalidad del discurso argumentativo es que el receptor adhiera a la tesis del emisor o, por lo menos, que el receptor comprenda por qué el emisor ve las cosas de esa manera.



ACTIVIDADES

Actividad 1

Vamos a leer atentamente el artículo periodístico que presentamos:

Luego de leerlo ¿podrías contestar a las siguientes preguntas?

1. ¿Cuáles son los argumentos “en contra” que utilizan los directivos de las escuelas?
2. ¿Cuáles son los argumentos “a favor” que utilizan los chicos?
3. ¿Cuáles son los argumentos de los especialistas?

LA IRRUPCION DE LA MASCOTA VIRTUAL ALTERA LA VIDA ESCOLAR

El terror de la escuela

El juguete de moda -el Tamagotchi- entró como un vendaval en las escuelas. Los chicos dejaron de prestar atención para "alimentar" a sus mascotas. En muchas instituciones optaron por prohibirlos o pedir a los padres que intervinieran. Opinan docentes, especialistas y chicos.

Por Raquel Roberti
Desesperados porque los chicos no prestan atención a las maestras,

Pamela Pogré, directora del Colegio Integral Caballito, y los padres de sus alumnos, decidieron en reunión plenaria que a partir de hoy el Tamagotchi tiene el ingreso prohibido en esa escuela. En el instituto Gascón, de Palermo, la dirección optó por pedirles a los padres -a través de una nota- que no les permitieran a sus hijos llevar ese juego, y lo mismo hizo Marta González, vicedirectora de la escuela pública Nº 1 del barrio de Belgrano. No son los únicos: la situación se repite en muchas escuelas desde que el juguete de moda hizo su arrasador ingreso al país. La mascota virtual reclama atención permanente a través de los bip bip que interrumpen explicaciones y pruebas; y si se dejan en una caja colectiva, los ojos de los pibes no se desvían de allí.

"No lo prohibimos, pero hicimos reuniones con los padres para explicarles que perturba la actividad escolar y les sugerimos que no los traigan al colegio", explica González. Allí, algunos chicos dejaban enfriar la comida mientras se amontonaban a mirar si el Tamagotchi sonaba o no. Y de acuerdo a lo que le contaron los padres, tampoco querían dormir por temor a no escuchar el bip con el cual reclama atención.

Pogré, recién salida de la reunión que decidió la prohibición, sostuvo que el juego "es de terror, porque transgrede todas las normas de naturaleza: la vida y la muerte no dependen de mirar una pantalla y apretar botón". Para la directora, el Tamagotchi crea "una dependencia de las pantallas que tratamos de evitar". Sofía I, Daniela, Angelina y Sofía II –cuatro amigas del tercer grado del Instituto Froebel-, dicen en cambio que el juguete no les provoca dependencia y que entienden perfectamente que el bicho no muere de verdad. En su colegio lo prohibieron, pero ellas a veces se lo "olvidan" en la mochila (ver recuadro).

Hasta ayer, en el Colegio Integral Caballito, las mascotas iban a la caja de los juguetes, pero "los ojitos no se despegaban de allí", explica Pogré. Además de la ausencia de atención en las clases, los chicos "estaban permanentemente escuchando el bip bip, hipnotizados, a tal punto que se chocaban entre ellos en el recreo", cuenta Pogré.

No es el caso de las escuelas públicas de barrios con menor poder adquisitivo, como Pompeya, San Telmo, Liniers, y hasta Villa Crespo. Omár Uzal, director de la escuela Nº16 de Pompeya, se enteró de la existencia de los Tamagotchis "por los diarios. Acá los chicos me piden que les compre un parche para el tambor porque todavía se dedican a las murgas", cuenta.

El juego entró al país a mediados de septiembre y se convirtió rápidamente en un boom de ventas, tal como sucedió en otros lugares del mundo y adelantara este diario en agosto. Aquí tomó diferentes nombres: además del original Tamagotchi puede ser Amigotchi o Dogui-Dogui y la variedad de animalitos alcanza a dinosaurios, perros, gatos y hasta gallinas. Una consulta por diversas jugueterías indicó que chicos, adolescentes y adultos gastan un promedio de 20 pesos por tenerlo y las ventas llegan a

40 por día en cada uno de los lugares. "Tengo cuatro vivos en demostración, es un sacrificio, suenan todo el día", se queja Jorge que por su condición de vendedor de El Mundo del Juguete no puede apagarlos. Pero el futuro es peor: "Están por entrar modelos de 18 en uno", adelanta Pedro, responsable de ventas. "Yo tengo uno, recién lo limpié porque se hizo caca" dice Andrea de El Duende Azul. Cuenta que para algunos padres, el juego "es un horror, para ellos no puede ser que los chicos no cuiden un perrito y se dediquen a una mascota electrónica".

Robeto Cerezo, director del Instituto Gascón, hizo varias lecturas al respecto. "Desde el punto de vista pedagógico –dice-, esos juguetes perturban la concentración en el aula; los chicos están pendientes de darle de comer y esa es una razón suficiente para pedirles a los padres que no los manden con ellos a la escuela".

Desde le punto de vista social, Cerezo consideró que "lo usan por consumismo y si bien no es conveniente porque el juguete lo usa a ellos y no a la inversa, no es para alarmarse: es una moda que ya va a pasar". Cerezo cree que sus alumnos se sintieron "aliviados" con el pedido de no llevarlos al colegio.

Qué es el Tamagotchi
Por Pedro Lipcovich

El Tamagotchi es una mascota virtual originaria de Japón. Allí surgió como un proyecto dedicado a los chicos, pero los inventores –la firma Bandai- se sorprendieron con el éxito de venta entre los adultos. Algunos especialistas lo atribuyen al alto concepto que tienen los orientales de la inocencia e ingenuidad infantil, pero el argumento no alcanza a explicar el interés que despertó en Occidente, donde los clientes hicieron fila para comprarlo el día de su lanzamiento. Es un juego electrónico que funciona con pilas, al estilo del muy conocido Tetris; tiene la forma de un huevo y puede ser llavero o reloj. Cuando se activa, en la pantalla de cristal líquido se ve un huevo y a los pocos minutos nace el animalito en cuestión. Tres o cuatro botones permiten operar el menú de opciones. Para mantener el bicho con vida, hay que darle de comer, limpiarle el baño, hacerlo jugar, ejercitarlo para que se mantenga en forma, retarlo cuando se pone plomo con los bip bip y mandarlo a dormir a horas adecuadas. También se lo puede malcriar con caramelos. El principal problema es que, cual ser vivo, llora a cada rato aún en horario nocturno o en medio de una prueba escolar. A pesar de los cuidados en algún momento morirá. El botón de reset permite recomenzar el círculo.

Nunca en la historia había sucedido: un juguete le ordena al niño jugar; el chico hará lo que el juguete indique en el momento que el juguete establezca. *Página 12* consultó a especialistas: según uno de ellos, el tamagotchi desvía la atención de los niños y suscita *afectos-basura*; otro advirtió que la adicción a la mascota virtual, como la adicción al televisor, obedece a carencias afectivas; según otra opinión, el muñequito es un "tonto" y sólo se aferra a él el niño mal estimulado. Una investigación en la Facultad de Psicología concluyó en que el mejor juguete es el que permite múltiples usos" y en que "muchos objetos que se venden como juguetes no cumplen esa función". Los

especialistas parecen compartir alguna perplejidad, pero lo seguro es que, frente a la imagen del niño y su tamagotchi, el escritor Roberto Arlt no hubiera dudado al responder quién de los dos es *el juguete rabioso*.

"Estoy contra los tamagotchi –dijo Sara Solzi de Rofman, presidenta de la Fundación para Asistencia, Docencia e Investigación en Psicopedagogía- porque perturban la atención. El otro día un chiquito vino todo dormido al tratamiento: 'No pude dormir en toda la noche porque el Amigotchi me estuvo pidiendo cosas'. Hay padres que se angustian porque, cuando le quieren sacar el juguete, el chico llora y dice que el bichito se va a morir si no lo atiende. Si los chizitos o hamburguesas son comida chatarra, estos bichitos suscitan *afectos chatarra*, a diferencia de las mascotas de verdad".

En cambio Gabriela Dueñas, vicedirectora del Centro de Posgrado en Psicopedagogía de Zona Norte, dijo que "el tamagotchi en sí no genera patología: observé chicos que establecen con él un vínculo adictivo, pero ya lo hacían con el televisor o el *family game*. La pregunta es qué carencias afectivas en el entorno causan esto. En cuanto a la escuela, está bien prohibir que los lleven, así como no puede llevar a su perrito.

Marisa Rodulfo, profesora de clínica psicoanalítica de niños en la UBA, dijo que "más que perjudiciales, me parecen idiotas: no vale la pena prohibirlos o desalentar su uso porque los chicos se van a desinteresar solos, ya vi chicos que se cansan de ellos: hablo de chicos que no se dejan manejar por juegos como el *family*; son los que viven en un medio familiar estimulante, que alienta el desarrollo de fantasías propias.

En la cátedra de Psicología evolutiva-niñez de la Facultad de Psicología de la UBA, hicieron una investigación sobre juegos y juguetes: "El mejor juguete es el que permite múltiples usos –dice la profesora titular, María Julia García- por eso la pelota es popular en todo el planeta, y en los restos arqueológicos más antiguos hay muñecas. Con el juego, donde el chico elabora conflictos, como cuando juega al dentista antes de ir al odontólogo; hay objetos que se comercializan como juguetes pero no cumplen esa función. Al tamagotchi no lo hemos estudiado todavía, pero sabemos que el jugar es libre, espontáneo, y ese muñequito le plantea al chico obligaciones. El juguete debe servir al chico, no el chico al juguete.

Hay algunos procedimientos que se utilizan en el discurso argumentativo, que es bueno conocer, para poder entender mejor los textos y para poder producirlos.

Los textos argumentativos utilizan:

- **Conectores lógicos**, que establecen una relación entre las diferentes partes del discurso. Algunos de estos conectores son:

por otra parte

finalmente

en primer lugar

en conclusión

además

- **Modalizadores**, que reducen o aumentan lo que se afirma. No es lo mismo decir "**posiblemente** esté equivocado" que "**sin duda** está equivocado".

- **Citas de autoridad**: este procedimiento consiste en recurrir a la opinión calificada de una personalidad entendida en el tema o de varias, para justificar lo que uno afirma.

Actividad 2

Volvemos al artículo anterior, sobre la mascota virtual. ¿Podrías contestar a las siguientes preguntas?

1. ¿Qué citas de autoridad aparecen en la nota?
2. ¿Por qué son consultados esos especialistas? ¿A qué se dedica cada uno?
3. ¿Por qué el editor de la nota tituló "Suscitan efectos-chatarra" a esa sección de opinión?
4. ¿Estás a favor o en contra de la mascota virtual? ¿Con qué argumentos justificarías tu respuesta?

¿Sabías que...?

En la antigua Roma se le daba gran importancia a la argumentación, se enseñaban técnicas para convencer al auditorio, y las personas que podían usar bien el lenguaje para estos discursos eran muy respetadas. Esta forma oral de dirigirse a un público para convencerlo se llama oratoria (de oral, porque no eran textos escritos) y, en la democracia romana, cualquier ciudadano tenía derecho a ser un orador en la plaza pública. Actualmente ya no hay oratoria al estilo de los romanos, pero se siguen llamando oratoria, en general, los discursos que pronuncian diputados y senadores en el Congreso para apoyar o defender una ley. También pertenecen a la oratoria los sermones que dan los sacerdotes en las iglesias. Otra forma de oratoria es la que necesitan desarrollar los abogados en los juicios orales, en los que tienen que utilizar argumentos a favor o en contra de alguien para convencer a los jueces.